CHRONOMETRES

CHRONOMETRES MULTIFONCTIONS

DTZ6

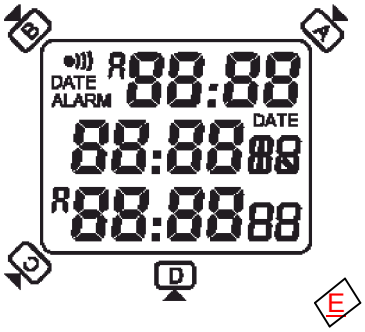
Montre d'arbitre

Caractéristiques:

- Heure, minutes, secondes
- Mois, date, jour et alarme
- Calendrier automatique
- Fonction temps moyen et arrêt de jeu (football, rugby, jeu de ballon)
- Compte à rebours programmable (jusqu'à 99 min)
- Illumination électroluminescente de l'écran
- Format 12/24 heures
- Pile Lithium 3V CR2016

MODE D'EMPLOI

CARACTERISTIQUES :



- Compte à rebours de 45 minutes pour le décompte du temps réglementaire
- Possibilité de re-programmation du compte à rebours pour d'autres sports
- Chronométrage des arrêts de jeu
- Heure et alarme
- Ecran électroluminescent
- Protection de la sueur.

PROGRAMMATION DE L'HEURE ET DE L'ALARME :

Avec le bouton C, on accède à l'écran de l'alarme, la date et l'heure. Appuyer et maintenir pendant 2 secondes, le bouton B pour accéder au mode de programmation. Le bouton C vous permet de sélectionner le chiffre à programmer et le bouton A permet de le programmer. Appuyer sur le bouton C pour programmer l'alarme. Maintenir appuyé durant 2 secondes le bouton B pour arriver au mode de programmation.

LECTURE DE L'ECRAN HEURE/DATE :

La ligne supérieure montre le symbole d'alarme si une heure d'alarme a été programmée, en dessous, figure l'indication « date » si une date d'alarme a été programmée. La ligne du milieu indique la date, en mode 24h on lit : date-mois-jour, en mode 12h, on lit : mois-date-jour. La dernière ligne indique l'heure actuelle.

PROGRAMMATION DU COMPTE A REBOURS :

A partir de la détermination de l'alarme, appuyer sur le bouton C pour accéder au mode du compte à rebours. Maintenir appuyé le bouton B pendant 2 secondes pour programmer le compte à rebours, appuyer sur le bouton B pour sélectionner les chiffres et le bouton A pour le programmer. A la fin de la programmation, appuyer sur B.

MISE EN MARCHE DU COMPTE A REBOURS :

Appuyer sur le bouton B pour actionner le compte à rebours. Maintenir appuyé ce bouton 2 secondes pour mettre le compte à rebours à sa valeur initiale.

MISE EN MARCHE DU CHRONOMETRE :

Appuyer sur le bouton A pour mettre en marche et arrêter le chronomètre. Maintenir appuyé ce bouton 2 secondes pour mettre le chronomètre à 0.

DECOMPTE DES ARRÊTS DE JEU:

A la fin de la période programmée, le compte à rebours se met directement en marche depuis 0, pour décompter le temps d'arrêt marqué sur la ligne supérieure. Quand le compte à rebours arrive à la valeur comptabilisée sur la ligne supérieure, la montre FOOT emet une s´rie de 10 bips.

Cet appareil fonctionne avec une pile CR2016. Pour changer la pile, enlever la partie postérieure de la montre, remplacer la pile et refermer, en faisant bien attention de remettre correctement le joint d'étanchéité à sa place.

AFFICHAGE ELECTROLUMINESCENT :

Les boutons D et E ont la même fonction, à savoir l'affichage électroluminescent.

LA PILE N'EST PAS COUVERTE PAR LA GARANTIE.